THE LEGEND OF ZELDA
THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
攻略ヒントブック
Dream Hint Book 2
ネタバレ注意!
※このヒントブックの内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください!
このヒントブックの攻略範囲
オープニング
▼
グレートベイの神殿に入るまで
◎NINTENDO 64◎
タイトル ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元 任天堂
発売日 発売中
価格 5800円(カセットのみ) 7800円(メモリー拡張パック同梱)
ジャンル 3DアクションRPG
プレイ人数 1人用
備考 メモリー拡張パック専用/振動パック対応
©2000 Nintendo
The 64DREAM
7月号中とじBook in Book
55

やたらすばしっこいボンバーズたち。かくれんぼで苦労した人も多いだろう。デクの実を使うと、彼らの動きを止めることができ、簡単にクリアできるのだ。なんだかいまさらで申し訳ない…。

●おさらい●オープニング～ウッドフォールの神殿に入るまで

前号の攻略範囲を再チェック

まずは、先月号で紹介した範囲を、もう一度チェックしておこう。やり残したことはない？ ハートのかけらはOK？

最初の3日間

●エポナに乗って逃げるスタルキッドを追って、森の奥へ。大木のうろに入ったあと、デクナッツの姿にされてしまう。このとき妖精チャットが仲間になる。デク花ジャンプを使いながら、さらに奥へと進むと、やがてクロックタウンの時計塔の中にたどり着く。そこで出会うお面屋と会話をする。

⬅お面屋は、以後ずっとこの時計塔の中でリンクを待っている。新しいお面をゲットしたら、それについて寸評してくれる

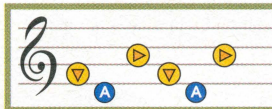
●町の北にある大妖精の泉へ。はぐれ妖精さがしを頼まれる。
●はぐれ妖精をさがして、再び大妖精の泉へ。**魔法力**をゲット。以後、デクナッツリンクの状態でシャボンが使用可能に。
●町の北でチンクルから**マップ**を買う。ルピーは草刈りで。
●町の北でジムがねらう風船を、シャボンで割る。ボンバーズとのかくれんぼゲームをクリアして、暗号をゲット。

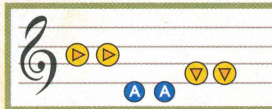
1～5はボンバーズのいる場所。5は、ナベかま亭のそばにあるデク花を使い、デク花ジャンプでわらぶき屋根に上がる。はぐれ妖精は、昼と夜でいる場所が違う。夜はデク花を使ってゲット

●町の東にある秘密の通路から天文台へ。
●望遠鏡で時計塔の上にいるスタルキッドを見ると、月の目から涙が落ちる。天文台の外に出て、**月の涙**をゲット。
●時計塔の前のデク花にいるアキンドナッツに月の涙を渡し、**土地の権利書**をゲット。

●最期の日の夜0時をまわったら、時計塔の前のデク花を使い時計塔の上へ。
●スタルキッドにシャボンをぶつけて、**時のオカリナ**をゲット。以前の記憶がよみがえり、**「時の歌」**を思い出す。
●時のオカリナ（このときはデクラッパ）で、「時の歌」を吹き、最初のセーブを行う。
●時計塔の中で、お面屋から**「いやしの歌」**を教わる。リンクの姿にもどり、**デクナッツの仮面**をゲット。

クロックタウン

●時計塔の横にあるフクロウの石像を剣で斬っておく。
●はぐれ妖精をつかまえて、もう一度大妖精の泉へ。**大妖精のお面**をゲット。
●タルミナ平原のデク花を利用して、天文台の中へ。通路を逆もどりして、リンクの姿で町に出る。ジムから**ボンバーズ団員手帳**をゲット（もう一度かくれんぼをしてという方法もある）。
●天文台（または雑貨屋）のカカシに、自分で作った曲を録音する。**「時の逆さ歌」**と**「時のかさね歌」**について教わる。

時の逆さ歌

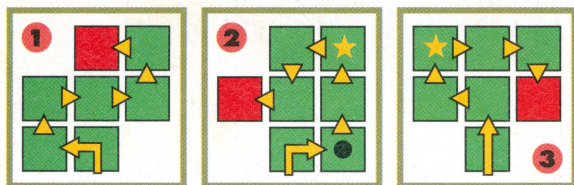
時間の流れが遅くなる。もう一度吹くと、もとのはやさに戻る。

時のかさね歌

昼に吹けばその日の夕方に、夜に吹けば次の日の朝に時間を進められる。

タルミナ平原

●リンクの姿で町の南門から出て（デクナッツリンクでは出られない）、まっすぐ南へ。沼地に向かう。
●デクババを倒せば、**デクの実**、**デクの棒**をゲットできる。また、**ボム袋**を町の西にあるバクダン屋で買えば、以後**バクダン**を持てるようになる（ボム袋を持っていなければ、草を刈ってもバクダンが出てくることはない）。

沼地

●沼の観光ガイドのそばにあるフクロウの石像を斬っておく。
●沼の観光ガイドで話を聞き、魔法オババの薬屋へ向かう。
●コタケの頼みで、コウメを探しに不思議の森へ。不思議の森ではサルが道案内をしてくれるが、日替わり迷路となっている。
●コウメを見つけて、元気の出るものを要求される。薬屋に戻り、コタケから**赤いクスリ（ビン1）**をゲット。再びコウメの倒れている場所へ行き、赤いクスリを飲ませてやる。
●コウメが沼の観光ガイドに戻り、ボートクルーズに乗船できるようになる。このとき、**写し絵の箱**をゲットできる。
●ボートクルーズで、デクナッツの城の前へ。

⬆日替わり迷路は上記のとおり。赤い場所がコウメの倒れている場所。2～3日目は、星印の場所にコタケが移動している（薬屋にはいない）ので注意

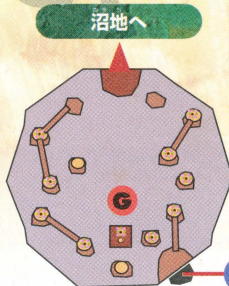
デクナッツの城

●兵士に見つからないように、中庭から魔法のマメ屋の穴へ。その場所で**魔法のマメ**を買い、ビンで新鮮な**泉の水**をゲット。
●城の裏庭にマメをまき、泉の水をかけて育てる。
●育った葉に乗って、中庭上空の入口へ。デク花ジャンプで中庭上空をクリアし、国王の間のオリの中へ。
●リンクの姿でサルと会話。ロープを斬ろうとする（斬れない）。デクナッツリンクの姿で、**「目覚めのソナタ」**を教わる。
●沼の上空をデク花ジャンプで進み、滝のそばの石板をチェックし**「大翼の歌」**を覚える（各地のフクロウの石像へワープ可能）。

まずは中庭左からAの穴へ。Bの穴に出るので、一段下に降り、マメ屋の穴へ。マメをゲットしたら、裏庭Cにマメをまき、中庭上空をデク花ジャンプで飛び、Dへと進む

「目覚めのソナタ」を覚えたら、Eの通路を使って、沼の上空を進み、Fをめざす。この先がウッドフォールだ

ウッドフォール

●デク花ジャンプで進み、Gの場所でデクラッパを使い「目覚めのソナタ」を吹く。

⬆ここにもフクロウの石像がある。斬っておけば、以後「大翼の歌」でワープ可能に

ここまでにゲットできる ハートのかけらリスト

クロックタウン

●時計塔の扉の前。
●北の木の上。すべり台からジャンプ。すべり台には、横にある長方形の木から上がったほうがラク。
●剣道場の上級者コースクリア。
●ポストハウスの10秒ゲームクリア。
●銀行に5000ルピー預ける（ちなみに200ルピーで**大人のサイフ**をゲットできる）。
●デクナッツのプレイスポット3日間パーフェクトクリア。

タルミナ平原

●天文台の望遠鏡をしばらくのぞいていると、アキンドナッツを発見できる。彼が隠れた穴に行き、150ルピーで買う。ねぎれば100ルピーになる（大人のサイフが必要）。
●ミルクロード方面手前の草むらにある隠し穴（デクババとチョウチョが目印）。中でピーハットを倒す。コキリの剣だけだとつらいかも…。
●雪山方面にあるキノコ岩そばの隠し穴。中にいるドドンゴを倒す。シッポを剣で攻撃する。
●4カ所の隠し穴にある大きいゴシップストーンすべてに、デクラッパで「目覚めのソナタ」を聞かせる。

沼地～デクナッツの城

●沼地へ向かう途中（チンクルの手前あたり）にある大木の上。
●観光ガイド前にいるアキンドナッツに土地の権利書を渡し、デク花ジャンプで屋根の上へ。
●デクナッツの城の中庭。
●ウッドフォールの宝箱。

⬆すべり台の上には、こっちから登ればラク

⬆4カ所にちらばっている大ストーンをさがせ！

はみだしゼルダ

沼地にあるクモ館はクリアしただろうか？ 魔法のマメ、ビン（泉の水）、弓矢（あれば便利）をゲットしていればクリア可能だ。中ですべての黄金のスタルチュラを集めると、まことの仮面をゲットできる。

デク花ジャンプと弓矢で進め!

いよいよ最初のダンジョンに潜入。ボスを倒すまでをガイドするけど、はぐれ妖精は自分で見つけてほしい。大妖精のお面があれば、そう苦労はしないはず。

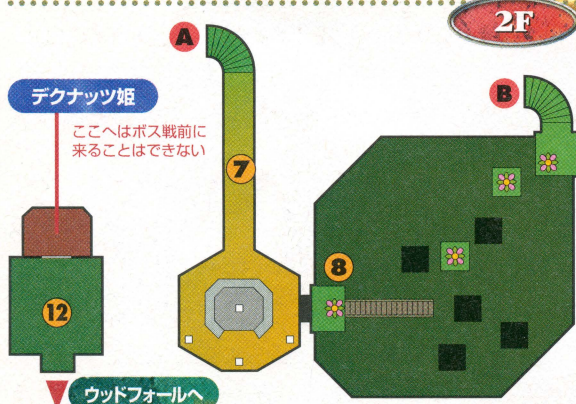
ウッドフォールの神殿

2F

デクナッツ姫

ここへはボス戦前に来ることはできない

ウッドフォールへ

大翼の歌を 奏でた!

⬆ダンジョンの中で「大翼の歌」を吹けば、ダンジョン入口にワープできる。また、ボス戦勝利後、入口にボス部屋へのワープタイルが出現する。セーブ後、再び沼地を平和な状態にしたいときは、これでショートカットすればいい

1F

ボスの部屋へ

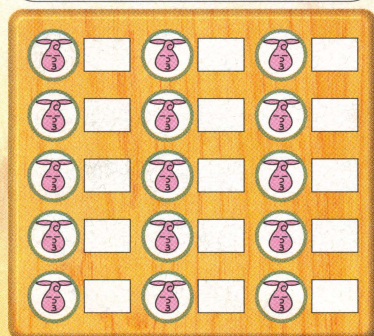
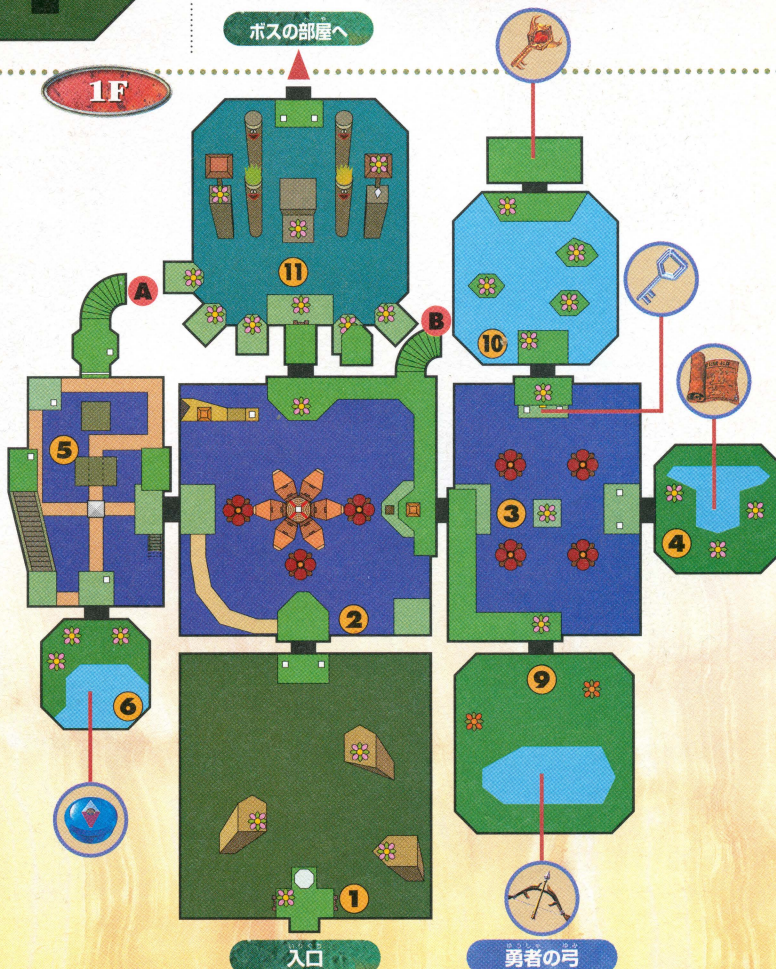
入口

勇者の弓

⬆大妖精のお面をかぶっていれば、はぐれ妖精のいる部屋に入ると、髪がなびいて教えてくれる。また、はぐれ妖精のほうから近寄ってくるので、非常に便利。すべてのはぐれ妖精をつかまえたら、ウッドフォールの大妖精の泉へゴー！ 以後、回転斬りを使えるようになる

はぐれ妖精助けたよチェック

はみだしゼルダ

『時のオカリナ』のときから受け継がれている便利ネタ。デクの棒が燃え尽きてしまう前に、アクションアイコンが「しまう」となったらすかさず片づけよう。そのデクの棒を何度も使用できるぞ。

1 デク花ジャンプで足場を渡っていく。スタルチュラは無視していいが、草の中のハートが欲しい場合は、先に剣かシャボンで倒しておくこと。弱点は腹だ。

2 下に降りて、3の部屋へ進む。もちろんデクナッツリンクの状態で行くこと。リンクのままで水中に入ると毒のダメージを受けるのだ。水面に浮かんだ不気味な花は、デクナッツリンクだと足場として利用できる。

3 中央にあるデク花を利用して、左側の足場にある**小さなカギ**をゲット。4の部屋へ進む。

4 3匹のスナッパーを倒すと、**マップ**の入った宝箱が現れる。

⬅デク花にもぐって待機し、スナッパーが花の上に移動してきたら、ジャンプで飛び出る。これで簡単に倒すことができる

5 ブロックを奥へ押し（デクナッツリンクでOK）、木の足場を右回りに進む。ブロックで行き止まりになったら、入口側に押し返す。右に曲がり鉄格子の扉の前に。この扉は、すぐそばのトーチを灯すと開く。火種は、この部屋のスタルチュラのいた場所だ。

⬅火を運んでいると虫が近寄ってくる。水面に落ちないように、あわてずZ注目で正面に向きなおろう。デクの棒がない場合は、2の部屋入口にいる直立デクババからゲットできる

6 ドラゴンフライは、4の部屋のスナッパーと同じくデク花ジャンプで倒す。2匹とも倒すと**コンパス**が出現する。

5 さっき灯したトーチの火を、今度はこの部屋の上段に運ぶ。さらに火のついたデクの棒を持ったまま、空中に浮かぶ2つの足場をジャンプで渡り、クモの巣を燃やす。

⬅跳べなさそうで跳べる。クモの巣の方にジャンプするときは、Zで正面に向きなおらず、そのまま3Dスティックを左に入力したほうがいい

7 3本のトーチを灯すと、8の部屋への扉が開く。先にうるさいクロボーを剣で全滅させておいたほうがいい。

8 下の段に降りてドラゴンフライを誘導し、入口のデク花で倒しておくと後がラク。下の段には穴が開いていて、落ちると2の部屋に戻されてしまうので注意。移動する足場をデク花ジャンプで乗り継ぎ、Bの階段で2の部屋上段へ。

2 リンクの姿でスイッチを踏むと、下段から上段へハシゴがかかる。上段の扉から3の部屋を通過して9の部屋へ。

9 ダイナフォスを倒すと、**勇者の弓**をゲットできる。

⬅Z注目しながら、スキをみて剣で攻撃。盾やバック宙もうまく使おう。炎攻撃は盾で防御できる

3 9の部屋から出てくると、正面に目玉スイッチが見える。それを矢で撃つと、部屋中央のデク花が上下に動き出すので、それに乗り目玉スイッチの足場から10の部屋へ。

10 ゲッコーを倒すと奥の扉が開き、**ボス部屋のカギ**をゲット。

⬅まずゲッコーに剣でダメージを与えると、スナッパーに乗って暴れ出す。デクナッツリンクに変身して、デク花ジャンプでスナッパーをひっくり返す（4の部屋の要領）とゲッコーが逃げ回るので、リンクに戻り弓で攻撃（Z注目を忘れずに）。この繰り返しで勝てる。カエルは、今は無視

2 2の部屋上段まで戻り、ふみスイッチのあたりから、下段中央にある木の花のトーチを弓で撃つ。手前の火の灯ったトーチを通過させてねらうと、木の花のトーチに火が移せるはずだ。木の花が動き出したら、11の部屋への扉前から木の花の上へ移動しよう。いま灯したトーチを火種に、今度は部屋のすみにあるトーチを弓矢で灯す。これで11の部屋に入れるようになる。

⬅写真のようにトーチをねらい続ける。木の花の回転にしたがって火種トーチが弓とねらっているトーチの一直線上にきたら、すかさず矢を放とう。かなり難しいです、これ

11 先に弓矢でドラゴンフライやスタルチュラを倒しておくと、空中移動がラク。正面のハシゴを降りて、入口側カベづたいにある足場を、デク花ジャンプで右へ進む。衝撃スイッチが目の前に見えたら、弓で撃つ。柱の上の炎が消えるので、柱の上→衝撃スイッチの上→部屋のいちばん奥へとデク花ジャンプで進もう。炎は一定時間で再び出現するが、猶予は30秒ほどあるのであせる必要はない。

⬆ここから衝撃スイッチをねらう。矢がもったいなければシャボンでもOKだけど、かえって難しい

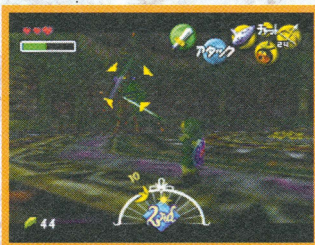
⬆ここの水中はリンクでもOK。いちばん奥から戻ってくるときは、水中に飛び込めばいい

はみだしゼルダ

カカシに録音した曲を、決められた場所で吹けばカカシを呼び出せるのは前作どおり。このとき、クロックタウンの2体のカカシのうち、1体はいなくなっている。やっぱり兄弟だったんだ…。

BOSS

密林仮面戦士オドルワ

これまでの『ゼルダ』シリーズとは違い、「このボスにはこの倒し方」という明確な攻略法はない。とくに、このオドルワは状況に応じてさまざまな攻略法が考えられる（これは後から何度もプレイすることと無関係ではない）。バクダンも有効だし、持っていなければボス部屋にあるバクダン花を利用してもいい。デク花ジャンプで上空からデクの実を当ててもいいし、ひたすら剣で攻撃するのもテだ。

⬅まあ、そうは言ってもダンジョンアイテムは有効だ。Z注目で弓を撃つ。ボスも防御するが、かならず大きな攻撃のあとにスキができるはず。弓でダメージを与えたら近づいて剣で斬ろう。ボスの攻撃はひたすら盾で防御すること

STEP.1 「誓いの号令」を覚えよう

オドルワに勝つと、**オドルワの亡骸**をゲットできる（これはお面画面ではなく、コレクト画面に記録される。4つの神殿のボスを倒せば、この画面に4つの亡骸がそろうはずだ）。このとき新たなメロディー「誓いの号令」を覚えることができる。やがて必要になるたいせつなメロディーだ。

STEP.2 デク姫をビンに入れて運ぼう

ボスの部屋から12の部屋にワープしてくる。ツタを剣で斬ると、ようやく捕らえられていたデク姫に会うことができる。ビンに彼女を入れて、デクナッツ王のもとに運んであげよう。

⬆まさかデク姫をビンに入れることができるとは…。彼女いわく、きゅうくつなんだって。そりゃそうだ

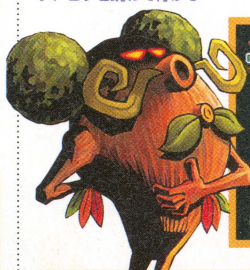
⬆12の部屋から出ると、ちょうど神殿の入口の反対側に出られる。正面に進めば沼地へ戻れるぞ

⬅沼地からはすっかり毒が消えている。もちろんセーブすれば、再び毒沼に戻ってしまうが…。つかの間の平和な沼地を楽しもう

STEP.3 デクナッツのほこら

デク姫を助けたお礼として、執事が何かを用意してくれたようだ。デクナッツの城前を、マメまきポイントとは反対の方向に進んで行こう。デクナッツのほこらで執事が待っているので、彼を見失わないようにひたすら追いかけよう。執事を見失い、まごまごしているとスタート地点に戻されてしまうぞ。

⬆基本的にはデクナッツリンクで追いかければよい。ときどき水面があるので、ピッ、ピッと跳ねて行ける

⬆オートジャンプを利用しないと渡れない足場はリンクの出番。お面をセットしたCボタンを2度押しして、素早く変身

⬅追いかけっこの終盤で、足場が炎に包まれている場所がある。すかさず衝撃スイッチを弓で撃つこと。ゴールは間近だ

⬅執事のお礼はブーさんのお面。これをつけていると、魔法のキノコのありかがかぎつけられる（左の写真のように紫色で表示される）。これをビンですくいとり、コタケに渡せば、青いクスリ（体力・魔法力ともに回復）をゲットできるのだ

ブーさんのお面

ハートのかけら

➡不思議の森でコウメを助けた状態、沼地が平和になった状態、この2条件をクリアしていると、ボートクルーズで的あてゲームができる。このミニゲームをクリアすればゲットできる

はみだしゼルダ

魔法のキノコは、不思議の森以外でも手に入れることができる。たとえばタルミナ平原にいくつかある隠し穴の中だ。キノコをコタケに持っていけば、最初はタダで青いクスリをゲットできるぞ。

●PART.5● 山里～ゴロンのほこら

この寒さ、なんとかしてほしいゴロ

次にめざすのは北だ。雪に覆われた登山道を進めば、やがて山里にたどりつくぞ。ここまで来れば、ゴロンたちの住む集落はすぐ近くだ。

STEP.1 弓とバクダンで進め

タルミナ平原から山里へ続く登山道は、大きな氷がジャマして通ることができない。氷の前でチャットの動きに注目しよう。巨大なツララが見つかるはずだ。これを弓で撃てば、氷が割れて先へ進めるようになるぞ。

⬅途中、道をふさぐ大雪玉はバクダンで破壊できる。バクダンは、町の雑貨屋でボム袋を買っておけば持てるようになる

STEP.2 まことのメガネをゲット

山里から、ふたご島を抜けてゴロンの里に進もう。Aの場所で、フクロウに出会うはずだ。フクロウを追いかけて、離れ山のほこらに無事にたどりつくと、**まことのメガネ**をゲットできるぞ。

⬅空中を歩けないって？よ～く見ると、フクロウの羽が見えるはず。そこには見えない足場があるのだ。ほこらからの帰りは、まことのメガネを使えば安心

STEP.3 ダルマーニを追いかけて

フクロウに出会った場所に戻ると、ゴロンの幽霊（ダルマーニ）を発見できる。まことのメガネを使わないと見えないぞ。彼を追いかけて、Bの場所にある墓まで行こう。

⬅氷の浮いた場所は、デクナッツリンクの水面とびが便利

⬅垂直カベ登りは、まことのメガネでハシゴを確認しながら進もう。途中いくつか別れ道があるが、正解は右→左→右だ

ゴロンの仮面を 手に入れた
ほこり高きゴロンの勇者の魂が
封じ込まれた仮面だ

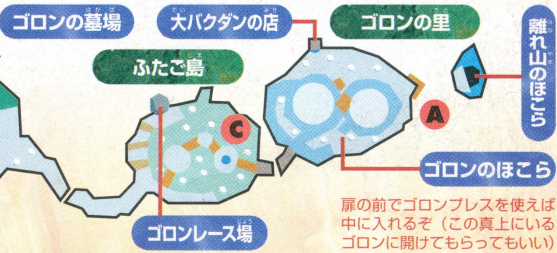
STEP.4 ゴロンの仮面をゲット

ゴロンの墓場で「いやしの歌」を吹けば、ダルマーニから**ゴロンの仮面**をゲットできる。ゴロンの仮面をつけた状態で墓を動かすと、**温泉のお湯**がわき出てくる。ビンに入れて持ち運べ、氷の前で使えば氷を溶かすことも可能だ。

STEP.5 長老をさがせ

ゴロンのほこらに泣き続けているチビゴロンがいる。スノーヘッドに出かけた長老が戻らないのが原因だ。長老はふたご島～山里あたりの大雪玉に埋もれているが（チャットに注目していれば見つかる）、見つけたとしても氷づけになっている。ゴロンの墓場から温泉のお湯を運び、長老にかけてあげよう。

⬅温泉のお湯はすぐに冷めてしまうので、まるまりダッシュで急ごう。まずはCの場所の氷を溶かしておくとラク。隠し穴の中にお湯があるのだ

スノーヘッドの神殿
大妖精の泉
スノーヘッド
山里
山のカジ屋
タルミナ平原へ

扉の前でゴロンプレスを使えば中に入れるぞ（この真上にいるゴロンに開けてもらってもいい）

STEP.6 「ゴロンのララバイ」を覚えよう

⬅長老から「半分だけの子守歌」を教わったら、チビゴロンのところに戻り、「ゴロンのララバイ」を完成させよう

はみだしゼルダ

チビゴロンの部屋からデクの棒で火種を運び、ゴロンのほこらの全トーチを灯すとシャンデリアが回転する。チビゴロンの部屋の前からまるまりジャンプしてシャンデリアに体当たりすると…（つづく）

●PART.6● スノーヘッド～春の山里

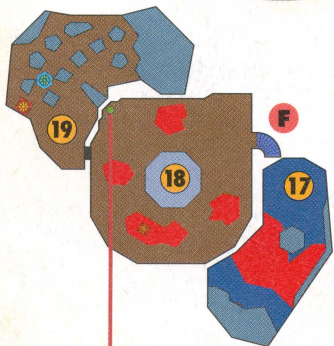
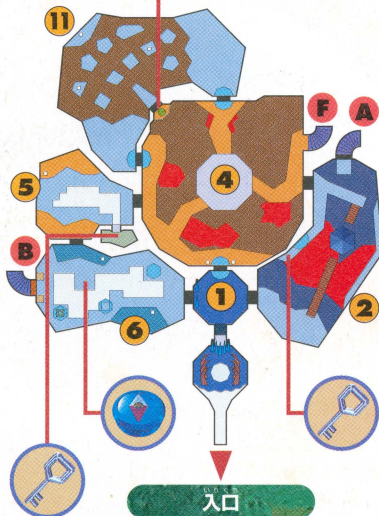
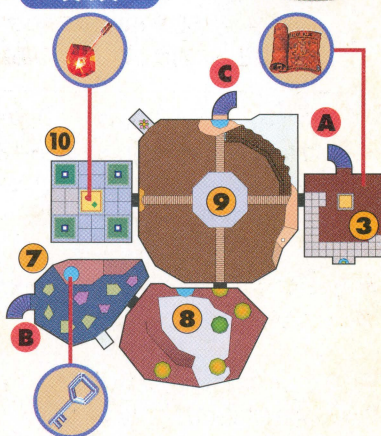
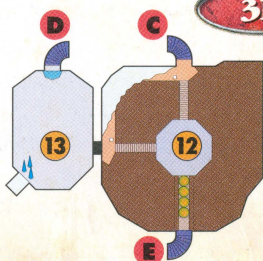
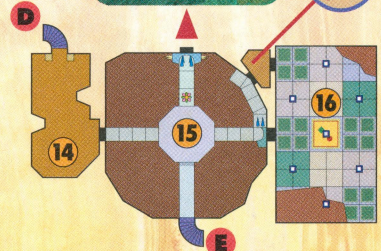
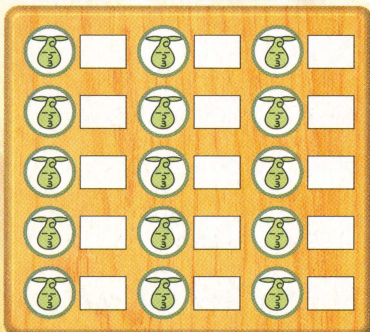
冷たいダンジョンを炎の矢でクリアせよ

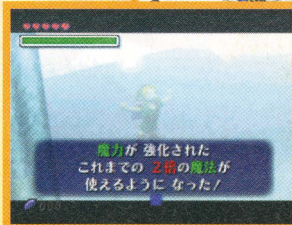
2番めのダンジョンでは、ゴロンの仮面が大活躍。もちろん、時にはリンクの姿に戻ることもたいせつ。寒～いダンジョンかと思いきや、溶岩地帯もあるゴロ。

STEP.1 「ゴロンのララバイ」で神殿に潜入!

⬅スノーヘッドの神殿へ行くには、山里からさらに登山道を進む。途中、ゴロンリンクのまるまりジャンプでしか越えられない場所がある。神殿前の強風が吹く道は、タイコで「ゴロンのララバイ」を演奏すればOKだ

⬅強風がやんでも大雪玉には注意。ゴロンパンチで破壊しよう。神殿に向かうには左に進んで坂をぐるぐる上がる。右に向かえば、大妖精の泉だ

はぐれ妖精集めを別にして、神殿クリアだけを目指すなら、B1に来る必要はない。ゴロン専用スイッチも1Fのものだけでことたりる。ただし、2の部屋のつり橋渡りに失敗して、17の部屋には何度もお世話になるかもしれない。溶岩地帯は、ゴロンリンクなら平気で歩けるぞ

はぐれ妖精助けたよチェック

⬇神殿内のすべてのはぐれ妖精をさがして、スノーヘッドの大妖精の泉に連れていこう。お礼に、魔法力を2倍にしてくれるぞ

（つづき）特上ロース岩をゲットできる。それを山里の腹減りゴロンまで届けてあげると、ゲーロのお面をゲットできる。春にはできないイベントだ。使い道は、春になったら現れるカエルに聞こう。

1 うるさいシロボーを剣で倒してから、さかさツララを剣で斬ろう。ブロックはゴロンリンクでないと押せない。奥の部屋のホワイトウルフォスは部屋に入るたびに現れるので、無視したほうがいいかも。まずは**2**の部屋へ。

2 まるまりジャンプで、つり橋を渡る。いちばん手前のフリザドが冷気を吐き終わったらスタートしよう。無事に渡れたら、リンクに戻ってAの階段に向かってジャンプ!

⬅写真のように、まっすぐ奥に進めるようなアプローチ体勢をとっておくこと。失敗すると、B1の17の部屋へ落ちる。2の部屋にはハシゴで戻ってこられる

3 ボムチュウを盾でやりすごし、宝箱から**マップ**をゲット。

4 **2**の部屋経由で、このダンジョンの中心となる**4**の部屋へ。見上げると、はるか高い場所まで足場があるはず。目の前のグレーの岩が柱となって伸び縮みし、それを上の階での足場とするのが、このダンジョンの仕掛けだ。まずは正面に見える扉から**5**の部屋へ進もう。

5 左手の2段ブロックを4マスぶん引き、今度は部屋の奥まで押す。すると上段に宝箱が現れる。セットしたブロックを足場にして、後で取りに来ることになる。ブロックのあった場所から**小さなカギ**をゲットし**4**の部屋へ戻る。

4 赤い扉のカベづたいに立ち、トーチを通して弓を撃てば氷が溶け、**1**の部屋に戻れる。カギつき扉を開き**6**の部屋へ。

6 **コンパス**をゲットして、奥のカベをバクダンで破壊する。現れた階段Bで**7**の部屋へ。炎の矢入手後なら、氷を溶かしてブロックを動かし、上段から**5**の部屋へ行ける。さっきセットした2段ブロックを足場に宝箱が取れる。

7 天井のツララを弓矢で落として、足場を確保する。左手上段の大雪玉を破壊すれば、**小さなカギ**をゲットできる。そのカギを使って**8**の部屋へ進もう。

8 ゴロン専用スイッチをプレスでふんで、**9**の部屋へ。

⬆入口右手のスイッチをふむと、目の前のスイッチがせり上がる。それを足場に、リンクの姿で9への扉の前へ

⬆ゴロンリンクで緑のスイッチをふみ、さっき足場にしたスイッチをふみに戻る。このときはゴロンのままでOK

⬆足場にしたスイッチをふんだら、下段のせり上がっているスイッチにリンクで上がり、そのまま9への扉へ急げ!

9 正面に向かってまるまりジャンプ。今度は右手のカベづたいに、ななめ雪の上をまるまり移動。たどりついた足場から、また正面にまるまりジャンプ。これで**10**の扉の前に来たはずだ。

10 ウィズローブをZ注目して弓で撃つだけ…、と言うのは簡単だが苦戦は必至。冷気は盾で防ぐことができないので、氷づけにされる前に逃げるしかない。倒せば**炎の矢**ゲット。

⬅4カ所の足場をめまぐるしく移動する。こちらもフットワークを軽くして、足場を順にチェックしよう。実体が現れたらZ注目できるので、矢を放て!

2 **9**、**3**の部屋を経由して、**2**の部屋へ。炎の矢で氷と2体のフリザドを溶かせば、**小さなカギ**をゲットできる。

4 炎の矢で2つある緑の扉の氷を溶かす。どちらも**11**の部屋につながっているので、好きなほうの扉を入ろう。

11 ジャマなフリザドを炎の矢で溶かしておき、3本のトーチを炎の矢で灯す。手際よくやらないと、火が消えてしまう。足場を落ちるとB1の**19**の部屋だ。デク花ジャンプで**11**の部屋に戻るか、**18**の部屋→階段F→**4**の部屋という順路でやり直そう。

4 **11**の部屋でトーチを灯せば開く扉を入ると、鉄格子の向こうに見えていたゴロン専用スイッチの小部屋だ。スイッチをプレスでふみ中央の柱を伸ばしたら、**11**→**4**→**1**→**2**を経由して、マップをゲットした**3**の部屋へ。

⬅左がスイッチをふんだ後の4の部屋の状態。右が柱の頂上にあたる15の部屋の状態だ。青い部分はゴロンパンチで壊せるが、それはまた後で…

3 炎の矢で上段のフリザドを溶かすと、目玉スイッチが現れる。今度はそれを撃てば、台座がエレベーターとなり、**9**の部屋へショートカットできる。

9 ななめ雪の下の足場を通り、階段Cをふさぐ氷を溶かす。

12 階段Cで**12**の部屋に入ったら、ななめ雪をまるまりで進み**13**の部屋へ。

13 ヤメンナーは無視してOK。扉をふさぐ氷を溶かして、階段Dで**14**の部屋へ。

14 2体のダイナフォスを倒すかやりすごし、**15**の部屋へ。

15 柱の頂上は、ここまで伸びている。その足場を渡って、正面の**16**の部屋へ。入口手前のさかさツララで、ハートなどの補給をしておこう。

16 ウィズローブと2度目の対決。基本的には**10**の部屋と同じ戦法でいいが、移動する足場が増えている。倒せば、**15**の部屋で**ボス部屋のカギ**をゲットできる。

次のページへ ▶

はみだしゼルダ

ダンジョン内の宝箱でなかなか取れないものがあるとき、その中身がカギなのかはぐれ妖精なのか気になるでしょ？ カギの入った宝箱は、金色のフチどりがついているのが目印。覚えておこう。

金剛の剣ゲット以降、カジ屋に砂金を持っていくと40ルピーで買い取ってくれる。「相場だよ」と言ってはいるが、信じてはダメ。マニ屋に持っていけば、200ルピーで買ってくれるのだ。

9 ボスカギをゲットしたら、14（ダイナフォスは無視）→階段D→13（イーノーは無視）→12（ななめ雪をまるまり）→階段C→9の部屋へ。目の前の柱に青い部分があるはず。2カ所とも、ゴロンパンチで破壊しよう。ちょうどダルマ落としのように、柱がそのぶん縮むのだ。

⬅左が、9でダルマ落としする前の12の部屋の状態。右が、9でダルマ落としした後の12の部屋の状態

12 階段Cで12の部屋に戻り、目の前の青い部分をダルマ落とし。ななめ雪で右の足場に移動して、さらにダルマ落とし。ここまでに計4回パンチしたはず。ななめ雪で戻れば、柱の頂上を足場にして、階段Eへ進めるようになった。

⬅左が、12の部屋で1回だけダルマ落としした状態。右がダルマ落としが完了し、階段Eを向いた状態。正面の大雪玉をパンチで壊して進め

15 まるまりジャンプで足場を渡れば、ボス部屋の前だ。

STEP.2 大バクダンをゲットしよう

ゴロンの里の大バクダンの店に行き、大バクダン運びにチャレンジしよう。時間内にゴロンレース場前の大岩を爆破できたら、再びお店に戻ろう。以後、クロックタウンのバクダン屋で、**大バクダン**を買うことができるようになる。

⬆坂道は、先にバクダンを上段に投げておき、まるまりで後を追う。敵はすべて無視して、急げ、急げ

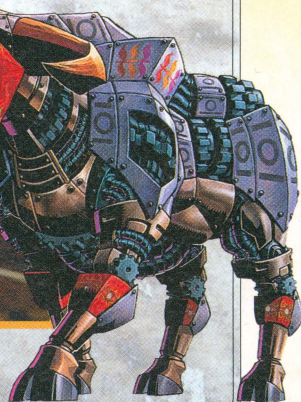
⬆町のバクダン屋では、ゴロンリンクで買うこと。1個50ルピー。危険な商品のため、1個以上持ち歩くことはダメ

STEP.3 大爆走! ゴロンレース

大バクダンでゴロンレース場の入口を開いたら、おまちかねゴロンレースの開幕だ。1位の賞品は、**砂金（ビン）**だ。タイムを縮める走りが勝利につながることは間違いないが、意外なへっぽこタイムでも勝てるときがある。要は、敵のジャマを避けつつ、1位をキープするように心がければいいようだ。ちなみに、一度セーブして時間を戻してしまうと、再びゴロンレースに参加するためにはゴートを倒して春の状態にしなければならない。大バクダンで入口を開けてもムダなのだ。

BOSS 仮面機械獣ゴート

まずは氷づけになっているボスを、炎の矢で起こしてやる。ボスは突然部屋の周囲を走り出すので、まるまりダッシュで追いかけよう。スピードが乗ったときのトゲ状態でボスにぶつかればダメージを与えることができる。これを繰り返せば勝てるはず。走りながら、緑のツボで魔法力の回復も忘れずに。ボスが発射する青い光のタマは、左右に体をふってよけよう。

⬆後半はバクダン＆岩石攻撃をしかけてくる。段差を利用して、上空から体当たりするといい感じ

STEP.4 金剛の剣は最強の武器

山里のカジ屋は、リンクの剣を1日あずかることで**フェザーソード**に鍛えてくれる。しかしこの状態では、刃こぼれをおこしてしまうためいまいち。ゴロンレースでゲットした砂金を持っていき、さらに強力な**金剛の剣**に鍛えてもらおう。

⬅最初の日。ゴートを倒し春にしてから、まずは100ルピー払ってフェザーソードにしてもらう。すぐにゴロンレース場へ

⬆次の日の朝。フェザーソードを取りにいくとき、砂金を持参で。おじさんが「剣を鍛えるか？」と聞いたら、「はい」と答えて砂金を渡そう。最期の日の朝には完成している。セーブしても手元に残るぞ

ハートのかけら

➡ゴロンのほこらの近くにいるアキンドナッツに、沼の権利書を渡す。ゆずってくれたデク花を使って、高い場所にあるハートのかけらをゲット。冬でも春でもお好きなときに

●PART.7● ミルクロード〜グレートベイの海岸

エポナに乗って海を目指せ！

最期の日以外は、大きな岩がジャマして入れなかったロマニー牧場…。柵がジャマして進めなかった海方面…。この先、さらに冒険の舞台は広がるぞ！

STEP.1 ミルクロードの大岩を破壊しよう

ミルクロードをふさぐ大岩を、大バクダンで破壊しよう。これで、最初の日から、ロマニー牧場に入ることができる。

STEP.2 おかえりエポナ！

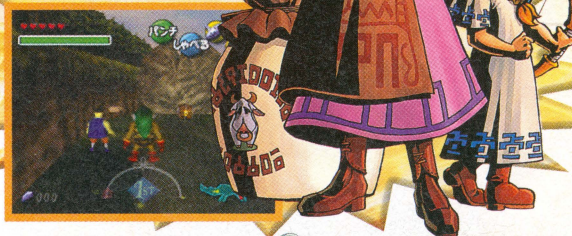
弓矢を持って、とことこ歩いているロマニーに話しかけ、弓の「練習」をしよう。このミニゲームをクリアすると、ロマニーから**「エポナの歌」**を教われる。懐かしいこの歌！ これで**エポナ**がリンクのもとに戻ってくるぞ。

⬆練習は何度もできる。これまでの新記録の1分を抜くと、ゴホービは…？

⬆エポナで走れる範囲は広い。牧場、タルミナ平原以外にも、沼地、海岸もOKだ

STEP.3 エポナに乗って海岸へ

タルミナ平原と海岸をつなぐ道は、エポナに乗っていれば越えることができる。砂浜もエポナで走ることができるぞ。

⬆ゾーラホールへは、水中から行くことができる。ライクライクに注意して進もう。ルルのいる場所に、フクロウの石像があるぞ

STEP.4 ゾーラのお面をゲット

まずは海へのワープポイントを確保しておきたい。フクロウの石像は海洋研究所前にあるが、リンクでは上がることができない。Aのあたりにゾーラバンド「ダル・ブルー」のギタリスト、ミカウが浮かんでいるので、泳ぎながら彼を砂浜まで押してあげよう。「いやしの歌」で、**ゾーラの仮面**をゲットできる。

⬅Aで泳ぎながら3Dスティックを上下に動かすと、イルカのようにジャンプできる。これで海洋研究所に上がろう。難しいっす

ハートのかけら

この時点でゲットできる、その他のかけらは、となりの「はみだしゼルダ」をチェックしよう！

⬆ロマニー牧場。ドッグレースの景品。調子のよさそうな犬を選ぶこと。犬の調子は、まことの仮面で判断できる

⬆タルミナ平原。海岸入口そばの岩の下。ハチの巣を壊してから、ゾーラリンクで水中にもぐる。デクババに注意

⬆海洋研究所の水槽のサカナに、5匹のサカナをあげる。各地の隠し穴などからサカナをビンで運べばいい

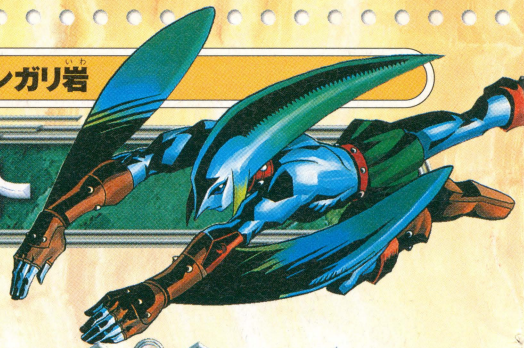
⬅フックショットゲット後、海のクモ館の中。4人のガイコツ兵士たちがいる部屋の暖炉の奥。正しい順番で、カベの飾りを弓で撃つ

⬆海岸マップBの場所。滝の底のライクライクを倒す。地上から弓を撃つとラク

⬆山里からゴロンの里方面に行く途中のふたこ島。春になったら氷が溶けるので、ゾーラリンクで水中にもぐる

⬆クロックタウンの宝箱屋。ゴロンリンクでゲームをクリアする。なぜか仮面によってプレイ料金が違う…

はみだしゼルダ

その他のハートのかけら→沼の射的場を2回目パーフェクト（1回目は矢立て）。町の射的場を2回目パーフェクト（1回目は矢立て）。ハニーとダーリンの店3日間パーフェクト。すべて弓が必須。

お待たせ!フックショットゲット

ダル・ブルーのヴォーカリスト、ルルの声を取り戻すために、7つのタマゴを求めて海賊の砦へ。3つめのダンジョンへの道は遠い…。

はみだしゼルダ

海賊の砦攻略前に持てるビンは5つ。コタケの赤いクスリ。ゴロンレースの砂金。ロマニーのオバケ撃退イベント。あとはクロックタウンで1つ。イカーナ方面の墓地で1つ。見つけた?

STEP.1 海賊の砦へ向かえ

海洋研究所、ゾーラホールで得た情報をまとめると、要するに7つのタマゴを探さなくてはならないようだ。タマゴを求めて、海賊の砦に向かおう。

フックショットゲット後なら、このマトを使ってショートカットできる

ゴロン専用スイッチ

A
B
C
D

海岸へ

⬆海賊の砦入口は水中にある。ゾーラリンクで体当たりすれば、木を壊して中に侵入できる

STEP.2 まずはCの場所に進もう

海賊の砦に入ったら、まずは4艘の巡視船に見つからないように水中からAの場所をめざそう。陸に上がるときは、マップのレーダーで最後尾の船が通り過ぎたことを確認すること。ゴロン専用スイッチをふめば、Bの場所(水中)に入口が開く。中はほとんど1本道だ。海賊たちはいないが、トラップや仕掛けは多い。やがてCの場所に出られる。Dを通って、ようやくここからが本番だ。

⬅水流につかまると、またBの場所からやり直し。鉄格子のある部屋では、ゾーラブーメランか弓で衝撃スイッチを作動させ進む

➡望遠鏡のある部屋は、望遠鏡に背中を向けて目の前の空中機雷をゾーラブーメランで破壊し、カベの衝撃スイッチを作動させる。扉を出ればCの場所だ

STEP.3 フックショットをゲット

海賊を弓で撃ち気絶させ、Eの見張り塔からFの入口をめざす。海賊のボスであるアベールが、部屋の上部から見おろせるはずだ。その部屋の宝箱にフックショットが入っている。

⬅この部屋では弓は無効。部屋上部の鉄格子からハチの巣をねらえば、ハチに驚いた海賊たちが逃げていく。フックショットを頂戴しよう

出入口対応表

F ⟷ G

アベールのいる部屋。フックショット宝箱。

H → I

J → K

L → M

それぞれ広場からフックショットを使って入る。計3回海賊兵士とのバトルが待ち受けている。勝てば、次の部屋にタマゴがある。

STEP.4 4つのタマゴをビンで集めろ

フックショットをゲットしたら、4つのタマゴ集めだ。まず1つめは、そのフックショットをゲットした部屋にある。天井にフックショットを刺し、ゾーラリンクで水槽の中に入ろう。タマゴはビンに入れて持ち運べるが、この時点で3個以下しか持っていなければ、いったん海洋研究所の水槽にタマゴを入れ、また戻って来なければならない。もちろん、この後トンガリ岩でゲットする3個を含めた、計7個を3日間で集めること。

⬅シェルブレードは、もぐった状態でRを押しながらBボタンで倒すとラク。ちなみにクチが開いてないときはダメ

➡Jの入口は気がつきにくい。Hの入口の前にあるフックショットのマトのあたりから、さらに上段のマトをねらおう。海賊とのバトルは、金剛の剣があれば楽勝

STEP.5 タツノオトシゴにガイドしてもらおう

海賊の砦で4つのタマゴを集めたら、残りの3つをさがしにトンガリ岩へ。ここへはタツノオトシゴのガイドなしではたどり着けない。タツノオトシゴは漁師の家にいるが、漁師に海賊の写真を渡す必要がある。写し絵の箱で、撮影しておこう。

⬅海賊の写真は気絶しているところでもいいみたい。ヘンなシュミ…。タツノオトシゴをゲットしたら、65ページのマップC地点へGO!

➡いったんトンガリ岩から海洋研究所に戻ると、タツノオトシゴのガイドはのぞめない。ビンが2個以下なら、自力で2回めを行くしかない

STEP.6 「潮騒のボサノバ」を覚えよう

トンガリ岩で残り3つのタマゴをゲットしたら、海洋研究所へ。これで7つのタマゴが集まった。タマゴをすべて水槽に放すと「潮騒のボサノバ」を覚えられる。ゾーラのみさきにたたずむ、ルルのもとへ急げ!

⬅トンガリ岩の海へは、最深部ではブーメランで倒そう。中間部のやつは、泳ぎながらバリア攻撃が有効。タマゴは横穴の奥にある

➡ルルの前で、ギターを使い「潮騒のボサノバ」を弾くと、目の前の小島がカメの背中だとわかる。背中の木にフックショットを刺し、第3の神殿へ!

ハートのかけら

⬅ゾーラホール。ドラマーの部屋の天井近くにあるミカウの部屋へフックショットで上る。日記をチェックしたら…

➡ジャパスとセッション。彼の演奏に続き、日記で覚えたメロディをギターで弾く

⬅リーダーの部屋へ行き、リンクの姿でメロディを奏でる。ジャパスの作ったフレーズごと、オカリナで吹くこと

⬅ゾーラホール。ルルの部屋の中にいるアキンドナッツに、山の権利書を渡し、デク花ジャンプでゲットする

⬅海賊の砦。衝撃スイッチのある部屋のオリの中。上段のゴロン専用スイッチを押して、制限時間内にオリの中へ

⬅トンガリ岩。海ヘビを全滅させる。時間に余裕があれば、タマゴ集めに向かったときにゲットしておきたい

⬅フックショットゲット後、海岸のいちばん奥にある滝の上でビーバーレース。最初のごほうびはビン。その後に再挑戦

⬅グレートベイの海岸。海賊の砦方面の岸壁をフックショットで進む。カカシと魔法のマメ、および泉の水が必要

⬅スノーヘッド手前。ゴロンジャンプで進む道から見える岩の上。まことのメガネで足場を確認しながら、最後はフックショットを使ってゲット

●EXTRA● ボンバーズ団員手帳

幸せ計画進行中!

本筋の攻略はバッチリ進んでも、団員手帳はなかなか進まないという人に、こっそり教える手帳の中身!

グル・グルさん: 1~2日目の夜に、洗濯場で罪の告白を聞いてあげる。お礼に**ブレー面**がもらえる。それを持ってロマーニ牧場のコッコ小屋へ行こう。

ナデクロさん: コッコ小屋でブレー面のマーチ(Bボタン)を使い、ヒヨコを連れて行進する。全てのヒヨコを連れ歩いたら、コッコになる。お礼は、超便利な**ウサギずきん**。

バクダン屋のおばば: 最初の日の深夜、町の北でスリから荷物を守る。お礼は危険な**バクレツのお面**。荷物を守らない場合は、スリのサコンの盗品が後日マニ屋に流れる。

ゴーマン兄弟: 1~3日目の昼にエポナに乗ってゴーマントラックへ。馬レースに勝てば**ガロのお面**をもらえる。イカーナの谷へ行くには、このお面とフックショットが必要。

ロマニー:ビン
クリミア:ロマーニのお面

1日目の昼、ロマニーの「練習」をクリア後、深夜2時30分の約束をする。その時間から現れるオバケを弓で撃退し(このときエポナには乗らないほうがラク)、無事に牧場の牛を守ったら、次の日の夕方6時に、クリミアの馬車に乗ってクロックタウンへ。途中、ゴーマントラックで野盗に襲われるので、弓でミルクを守りぬく。

はみだしゼルダ
ミルクを守りぬいたお礼にクリミアさんからもらえるロマーニのお面。これがミルクバーラッテの会員証なのだ。ロマーニのお面ゲット後に、もう1回ミルク守りイベントを成功させると…?

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

開発スタッフアンケート

前作のときに行って好評だった、開発スタッフアンケート。もちろん今回もお願いしてきました。ちなみに、クロックタウンの住人たちよりも濃い皆さんの似顔絵は、アートディレクター今村さんの作。『ムジュラ』のあんなことやこんなこと、たっぷり31人ぶん。開拓者たちの生の声をどうぞ！

森田 和明 KAZUAKI MORITA

●ボス等の敵プログラム。オブジェクトプログラムのお手伝い。

①ラスボスの「必殺○○攻撃！」は実際に私の夢にでてきたシーンを再現したものです。あと、「つりぼり」ですが、今回はプレイヤーが時間を忘れると世界が滅びてしまうので遠慮させてもらいました。②のんびり釣りでも行ってきます。

滝澤 智 SATORU TAKIZAWA

●中ボス、ザコ敵（一部のNPC）の仕様、デザイン。

①いつもなんですけど、ついつい欲を出して、凝ってしまうんです。デク姫のポニーテールが全部動くようにしちゃったり、スタルキッドの肩や首がはずれるようにしちゃったり。中ボスのデモも、簡単にするつもりがいつのまにか…。で、後で自分が苦労するという完全自爆型。でも、そんなところも見て楽しんでもらえたらホントにうれしいです。②このゲーム、いろんな遊び方ができるようになってます。敵キャラの攻略法もひとつとは限りません。敵と遊ぶときにもいろんな武器・アイテム・方法を試してみましょう。意外なカンタン攻略法があったり、面白い反応が見れるかも。敵だからって目のカタキにしないで、いっぱい遊んであげてください！

岩脇 敏夫 TOSHIO IWAWAKI

●プレイヤー、ゲームシステム、プログラム。

①ゲームシステムの基本部分は、『時のオカリナ』と同じなので、ゲームとしての形は早い段階で動いていたのですが、前作と見た目に同じ様に思えてしまうのが悩む所でした。②今度のゼルダは前回よりも、時間とともにゲームをするので、よりゼルダの世界に入り込めると思います。本当に月が近づいてくるとドキドキします。皆さんもドキドキして下さい。

早川 賢三 KENZO HAYAKAWA

●基本＆ゲームシステム、エフェクトなどのプログラム。

①今回のまことのメガネは前作よりバージョンアップしてます。半透明を正しく出すのにちょっとテクを使ってます。ちょっと重くなったけど（笑）。メガネを使うと重くなるシーンは何か隠されているかも！ 今回の星は実はプレイヤーの名前によってほとんどの星の配置が決定されているのです。夜になったら自分だけの星座を探してみてはどうでしょう。②じっくり腰をすえてプレイして下さい。そんなゲームです。

葛原 貴光 TAKAMITSU KUZUHARA

●町人や敵キャラのプログラム。

①町人系では、ボンバーズが苦労させられました。以前は、毎日逃げる場所が違っており、さらには夕方になれば、いなくなってしまうという時間制限つきで、かなり激ムズでした。現在は24時間作戦展開中なのでご安心を（笑）。最初は、隣のチンクルを狙っていた、ということも秘密です。ウィズローブも思い入れのある敵キャラの一つです。これまた以前は、間違って分身に攻撃を加えると氷ならアイスキース に、炎ならファイヤーキースに化けてきてたし、さらには各魔法が床に着弾すると、フリザドやファイヤーキース×3が発生して、手がつけられない強さでした。なんか、こんなのばっかりですね。②「完全なエンディング」を見ようとするとかなり大変だと思います。あきらめずに遊んでください。何度でも、やりなおしができる、人生なのですから…。

佐々木 誠 MAKOTO SASAKI

●自然環境＆デモシーンのプログラム。

①今作に入って最初に担当したキャラが、相棒妖精チャット＆トレイルでした。知る人ぞ知る、今回最も名前が変更されたキャラクタではないでしょうか？ 私のプログラムには、いまだに【デモ用「ナビィ」じゃなくて「ベル」と思いきや「チャット」】、【黒妖精「モンド」と思わせて「トレイル」じゃないよ「トレイル」】という、ふざけたコメントが残っております。②この世界での3日間、様々に天候も変わります。その場所を攻略する日、時間帯によって他人とは違う印象を持って頂けるのではないかと思います。「ああ…密林地帯は、いっつも雨降りの中をとびはねとったなあ〜」とか…。謎解きに疲れたら、「ぼーっ」と歩き回って自分のお気に入りスポットを探して回るなんてのも、いかがなもんでしょう？

梅宮 浩 HIROSHI UMEMIYA

●敵プログラム。

①敵を多く出す部分で、できるだけ処理落ちしないよう工夫するのが大変でした。②今回のゼルダは3日間を繰り返すという、ちょっと変わったシステムで、時間の流れでイベントが発生したりします。イベントを発生するかしないかで後の展開が変化するのもありますし、クリアする分には見なくてもいいイベントも多数存在します。3日間いろいろ試して、ゼルダの世界を十分に楽しんで下さい。

住吉 伸啓 NOBUHIRO SUMIYOSHI

●人（アンジュ・ポストマン等）関係のプログラム。

①今回は常に時間が流れるということで、NPC達もいろいろとスケジュールを持つことになり、前回にくらべて、そこで生活している感じがだせたのではと思います（その分、前回より大変でしたが…。特に、アンジュ・ポストマンの2人）。②ゼルダのようなゲームでは、謎解きや、敵との戦闘なんかがメインになってしまいますが今回はNPC達にも目を向けてやってください。全員個性があっておもろいですよ。あっ、あと宇宙人撃退イベントの前に、ロマニーに風船割りゲームを「練習」と言ってさせられますが、実際の撃退時には馬に乗らない方が楽です。はい。

山田 洋一 YOICHI YAMADA

●メモリー管理など、プログラムコーディング用システム設計。

①初期のキャラ変身のテストでは、リンクのモーションでキャラクターがゴロン達でしたので、馬に乗ったゴロンとかがいました。ストーリー上なくなりましたが、かわいかったです。拡張メモリーで、たくさんのキャラが、いろんなモーションをしてくれます。デザイナーさん達のセンスが生きる細かなキャラのしぐさを見て楽しんでください。②『ゼルダの伝説』という世界観で、作り手も、いろんな遊びをクリエイトしています。ユーザーさんも、遊び手として、いろんな楽しみ方をぜひみつけてください。「自分は、このゲームでこんな事して遊んでいるよ！」ていうのがあると、とてもうれしいです。

松谷 賢治 KENJI MATSUTANI

●地形/コリジョン（3Dの当たり判定）チェック処理、馬関係のプログラム。

①既に前作で3D空間内で遊べるシステムはできあがっていたので、どれだけ磨き上げるか、どのような処理を付加して、違いを見せるかが大変でした（右下マップの部屋切り替え時にスクロールの処理を入れたり）。とは言え、システムを変えなかったことにより、前作を越えるような量ながら、変えなかった部分に関しては前作よりスムーズに開発できたと思います。②私はツールで関わったのですが、前作や他のゲームと比べてもキャ

ラクターのスケジュールの処理は非常におもしろく仕上がっていると思います。今までプレイヤーの行動を受けるだけだった人々が、自分で行動しているのを見ることは他ではできない体験だと思います。前作同様3D空間で楽しく遊べるゲームに仕上がっていると思いますし、更に追加されたお面システムやスケジュールシステムなどにより、不思議な世界を楽しめるようになっています。世界を救うために積極的に行動するのも自由ですし、本筋から離れて道草を食うのも自由なので(笑)、それぞれ皆様の好きなように楽しんでもらえると嬉しいです。

高野 充浩 MITSUHIRO TAKANO

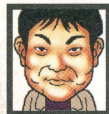
●スクリプト。

①タルミナに住む人々のセリフの中に我々のキモチが入っています。その1…開発が大詰めになったとき、スタッフ達は、「ッショ！今夜もテツヤか…完成すんのかな、コレ」「ッショ！やっぱりテツヤか…間に合うかな、コレ」(by大工)。その2…開発が大詰めになったとき、家庭と仕事にはさまれたディレクター達は、「…ヨメさんの話は、やめようよ」(byドトール町長)。その3…作品が完成したとき、我々は、「大変な目にあいましたねえ…」(byお面屋)。②今回のリンクはいままでの「世界を救うために戦う勇者リンク」というより、自分に関わった人々のために戦う「一人の少年リンク」として描かれていると思います。ですから、できるだけ多くの人々と出会い、その人々の悩みを解決してエンディングをむかえてください。そうすれば、普通にゲームを終わらせただけではわからなかった人間関係やストーリーが見えてくるはずです…たぶん。我々からユーザーに一言、「アナタならきっとうまくいくはずです。自分の力を信じなさい…信じなさい…」(byお面屋)。

木村 茂夫 SHIGEO KIMURA

●フィールド上のセット調整、データのコンバート作業。

①なかなか通してプレイしてみる時間がなかったため、確認作業が遅れました。②前作と違い、のんびりと歩き回っている余裕がないかもしれません。そこをあえて観光気分で見て回って下さい。新しい発見があるかもしれません(あらさがしはしないでネ)。あと、なるべく攻略本を見ないでプレイして欲しいものです。

森本 嘉久 YOSHIHISA MORIMOTO

●「海賊の砦」「デクナッツのほこら」「墓の下」の地形デザイン。

①私は家庭用ゲームを作るのは初めてだったので、わからないことも多くとまどいもありました(99年9月途中入社)。そこでまず大変だったのがゼルダメンバーの顔と名前を覚えることと、N64のハードの癖、性質を理解することでした。N64の癖を自分のモノにできてきたのも終盤にさしかかってからですね。コース変更、地形変更は何度も繰り返され、最終的にはベストな形で出せたと思います。②今回のゼルダって、基本的に純粋なキャラしかでてこうへん所がいいですね。それぞれのキャラが自分の仕事(特徴)を最後(終末)まで全うしている姿は、最近の自分には欠けてるもの(あれ?)やったりして。これからはちょっと、ポストマンを見習おうと思いました。最後に、自分が担当したマップは何度も行かない場所なのでたまには遊びに行ってやって下さい。

今村 孝矢 TAKAYA IMAMURA

●アート・ディレクター。

①全体的な印象を前作といかに変えるかという点。今回は今までにない独特の物にしたかった。②あきらめずに気長にプレイして欲しい。時間がかかればかかるほど謎を解いたときの喜びも増すはずです。

吉田 繁樹 SHIGEKI YOSHIDA

●ダンジョンの制作。

①雪山の神殿での雪や氷のイメージを出すのには相当時間をかけました。②リンクだけでなく色々なキャラクターやお面を使って、遊んでみて下さい。

濱口 貴広 TAKAHIRO HAMAGUCHI

●アイコン類制作・メニュー等、表示計デザイン全般。

①前作のシステムを使いつつも、時計やスケジュール帳等、表示すべき情報量が今回は前回にくらべ増えたので、それをどう整理してデザインするかが難しかったです。例えば時計などは、今回のゼルダ全般のイメージ、時計としての見やすさに加え、前回の表示上にのって違和感がないこともミックスさせて調整した結果のデザインなのです。前回使用した表示と、今回新しく加わった表示のデザインをお互い近付けて、今回のゼルダのイメージに合うようにデザインしていくというのが、難しくもおもしろかった部分です。②今度のゼルダは、様々なキャラクターにそれぞれのドラマがあり、リンクがそのドラマに関わることもできます。スケジュール帳に表示されていくのがその部分です。すべての人のドラマに関わらなくてもクリアは可能ですけれども、実社会でも「人に関わらなくてもいいけど、関わることで世界が広がる」、ということがあるように、その様々なキャラクターと関わることが今回のゼルダの世界を知ることにつながると思うのです。ぜひ多くのキャラクターに関わって、ゼルダの世界というのを楽しんで欲しいと思います。

森 直樹 NAOKI MORI

●デモシーン演出・作成・SEボイス演出。

①月落下デモがどうにも迫力が出ず、苦労しました。最終的には、エフェクト担当の黒梅君の頑張りのおかげでいいものにできたと思っています。タイトル・ループデモは必ずどこかにリンクが座っていますので、おヒマな方はさがして見て下さい。②自分の不幸を前面に押し出すアンジュよりも、さみしい気持ちを隠して笑っているクリミアの方がいい女だと思いますが、どうでしょうか?

山口 一美 KAZUMI YAMAGUCHI

●マップデザイン。主に宿屋やお店などの屋内

①限られた容量でお店でお店ごとの個性を出すのが大変でした。また、前作以上に表情豊かで個性的なキャラクターが生活している空間を造る、という点でも苦労しました。ちなみに宿屋のトイレは仕様書に書かれていなかったのですが、空いたスペースに造っておいたところ、いつのまにかあのようなイベントが入ってました。②今回のゼルダは寄り道をしたり、ちょっと立ち止まって辺りを見渡すと前作より何か新しい発見があります。それはハートのかけらだったり、キャラクターの別の一面だったり。これは実生活でも同じことだと思います。見なれた景色にだって、発見があるはずです。「ゲームをしている時だけでなく、ふつうに過ごしているときもそんなふうに世界を見ると楽しいよ」というのも、ゼルダの隠れたテーマじゃないかなぁ、と思っています。

菅原 たえ子 TAEKO SUGAWARA

●小さな地形、部屋の中。

①入社して間もない頃から地形を作らせてもらいました。いろいろと分からないことばかりで、はじめの頃に作った地形はほんとに恥ずかしいです。毎日、チョコレート系のお菓子を机の中に常備してました。座り仕事なので、きっと、このプロジェクトが終わる頃には体重が1.2倍にはなってるだろうなって怖かったです。案の定、終わった今…。ため息がとまらない。②残そうかどうか迷ったんです。それでも、(こっそり)いたずらを残してしまいました。コタケさんのいるカウンターの裏側とかは…Z注目をうまく(ちょっと難しいかも)使うとあります。

前川 里美 SATOMI MAEKAWA

●NPCキャラクター制作。

①NPCキャラクターは、少ない骨数・ポリゴン数で、いかに見せるか、という事を常に考えて制作します。ユーザーの方に感情移入して見てもらえるように、モーションや表情などでキャラクターの性格を出せるように努めました。キャラクターを作るときは、たいていモデルがいます。たとえば…サル→飼っていた子ネコの「にゃーちゃん」。どっちかっていうと顔はネコっぽいでしょ?! カメイワ→当時、きんさんぎんさんのニュースが流れていたので、亡くなられた「きんさん」等々…。おまけ…ビーバー兄弟には、名前があるんです!(勝手につけました)弟…Shtick(枝を持っているので)兄…Twig(泳ぎ方から)。シュティック&トゥウィッグでーす!②私達は今、まさに世紀末を生きていますが、この『ムジュラの仮面』にも世紀末的な、終末を迎える様々な人々、キャラクターの心境、行動などが、それぞれ違うストーリーで表現されています。そのいろいろな人間(キャラクター?)模様に注目して頂きたいです。世紀末を生きている皆さんにも、終末を迎えるとき「自分なら…」と、同じ心境になって感じとって頂けるのでは…と思います。

TO NEXT PAGE...

白井 太 FUTOSHI SHIRAI

●フィールドセット全般。

①今回は3日間という閉じた世界を作り込むということだったので、場所によっては刻一刻、敵や人物などの配置が変わっていきます。そのぶんボリュームは単純に3倍になるわけで、ミニゲーム等の調整作業には時間がかかりました。例えばボンバーズ。初めは日ごとに居場所が変わり、しかも店の中の木箱の中なんかに隠れていましたから「ボンバーズ探しで3日間終了」って事もありました（笑）。全然ダメじゃんって言われて、結局5人とも固定位置に。また、ビーバーレースのように毎日コースが変わるものもあります。「あ、ここ昨日と違う」とか「1日目より2日目の方が簡単だ」とか3日間システムならではの発見や喜びを沢山して頂けたら幸いです。②お待たせしました。心ゆくまま「大冒険」して下さい！

池松 真一 SHINICHI IKEMATSU

●ダンジョン（沼、水、岩）他、デザイン。

①リンクのアクション性能がバラエティー豊かになったので、それを活かす地形の設計、調整に苦労した。前作とは違う印象にしたかったのでイメージ、ネタ仕込み共、特に気を使った。②制作者サイドが言うのも何ですが、とても面白いゲームだと思います。キャラクター達に深みが増したせいか、よりゲームに没頭しやすく、ドラマチックな体験ができ、何か奥深いです。もっと、ゲームの住人達と話をしてみたい、別な所を探してみたい等、好奇心がそそられます。

中村 元 HAJIME NAKAMURA

●ダンジョンのいろんなものの配置。

①難易度の調整です。ひどいゲームにならないようにしたつもりです。ただし簡単になってしまってもつまらないので、そういうところは気をつけました。②がんばってプレイすると、がんばっただけの結果が得られます。苦労するかもしれませんが、がんばってのりこえると、きっといいことがあるでしょう。このゲームはがんばりがいのあるゲームだと思います。

尾山 佳之 TOSHIYUKI OYAMA

●キャラクター（NPC）デザイン。

①キャラクターの発注をうけて、自分なりにラフスケッチをしてみてチェックをしてもらっていたのですが、かなり自由にやらせてもらいました。その点では、ほとんど苦労はありませんでしたが、初めてのゲームの制作で何も分からないので、ゲームの中でキャラクターが映えるようにモデルなり、モーションなりに気を配ることができず、まわりの人の助言や、協力のおかげで作ることができました。また、キャラクターを考える時、青沼さん、高野さん、小泉さん、春花さんや他の人達との雑談の中からおもしろいアイデアがどんどん出てきて、キャラクターがだんだん、ハッキリとできて行く事が、すごく刺激があって楽しかったです。②旅をしてみて疲れてきたら、ちょっと寄り道して色々なお面を集めてみたり、色々なお面をかぶって色々な人に話しかけてみたりして、のんびりとゼルダの世界を歩き回ってみて下さい。また違った世界が見えてくると思います。

四方 宏昌 HIROMASA SHIKATA

●地形制作担当（タウン・ロマニー地方・イカーナ地方）。

①町の大きさと、複雑さや入りくみ具合の調整に苦労しました。「見知らぬ異国の町、自分がどこにいるかもわからない不安感、心細さ」みたいなものを表現していこうと、複雑に作ってきたのですが、「ぜんぜんわからん」「1日プレイしたけど分からない」などの意見が多くそのたびに調整を繰り返してきました。今ではいい具合に迷子になってもらえるのではないかと思います。②今回のゼルダは、前回にはなかった不思議さやヘンテコさがあります。ぜひ一度このヘンテコな世界を歩いてみて下さい。

稲垣 陽司 YOJI INAGAKI

●サウンドプログラム作成。SE作成（敵に関するもの以外）。

①今回は続編なのでプログラムや効果音のほとんどは流用できるだろうと思っていましたが、終わってみれば効果音の総数は2000を越えていました。見かけ上は前作から倍増となるわけですが、流用したものは700個程度なので、よく短期間で前作以上の数を作ったものだと我ながら感心してしまいます。こんなに効果音の多いゲームは他にはないのではないでしょうか？②前作からあったサラウンドモードが進化し、ドルビーサラウンド対応となりました。今回は前後の音の動きがスムーズになったので聞きやすくなったわけですが、何と言っても専用アンプを通して聞くことによって、広がりのある空間を体感できるようになったのは大きいです。基本的に効果音に臨場感を持たせるような使い方をしていますが、お店などのラジオスピーカ音楽にも対応していますので、専用アンプとリアスピーカをお持ちの方は、是非N64をつないでフィールドやお店の中などをぐるぐる回ってみて下さい。すべてがリアルタイムに処理されていますから、映画やCD-ROMゲームのムービーとは違ったサラウンド効果を体感できると思います。

春花 良紀 YOSHIKI HARUHANA

●キャラクターデザインとその監修とか。

①とにかくスケジュールがタイトだったこと。しんどかったー。リンク関係やりながら、他のキャラクターの面倒をみるのは大変。楽しいけど。あと、お面のデザインはギリギリまでやってました。難しい。基本的にはリンクがみっともなくなるよう心掛けました。どうでしょう？ 今回は「王道」をやる必要がない分、個々のパートの発想が軽やかだった印象があります。こういうときの倫理って大事だなー。で、みんなの発想が相乗して仕上がっていく感じが、今まで以上にあったのはスゴかったです。②ユーザーのみなさん、もう終末は迎えられましたか？ いかがでしたでしょうか？ ちょっとした野心作に仕上がったとスタッフは自負しています。ところでミラーシールドのデザインはいかがでしたか？

河越 巧 TAKUMI KAWAGOE

●ムービー部分の制作。

①大妖精がリンクに回転斬りを手取り足取り教えてくれるというシーンがあったのですが…最終的なロムには入れることができず、残念！②各キャラクターの演技力に注目してください！

疋野 光啓 MITUHIRO HIKINO

●敵、NPCのSE（効果音）作成。

①規模の大きなゲームの分、膨大な数のSEが必要で、とにかく容量との戦い、時間との戦いでしたが、個性豊かな鳴き声等、おもしろ味のある音にこだわってキャラクター達の様々な表情を表現しました。②様々な話が3日間に詰め込まれていて何度プレイしても、どのような解き方をしてもとても楽しめると思います。

臼井 健太 KENTA USUI

●ダンジョン設計その他色々。

①難易度調整…永遠のテーマです。あと、『マリオ64』からずーっとですが、3Dダンジョンは仕様書が書きにくくてツライです。頭の中の3Dのイメージを一度2Dの仕様書にして、その後、デザイナーに3Dに復元してもらう…（だから、あんまり仕様書書いてないです）。②自分のアタマで考え、探求する喜びを存分に味わってください。

竹村 啓 HIROMU TAKEMURA

●フィールドマップデザイン、ミニゲームマップデザイン。

①一般に人数の多い開発には、制作者のさまざまな個性をどのように1つにまとめるかが大きな問題になることがあります。1人のデザイナーを冠にする等まとめ方はありますが、ゼルダの場合、互いの強烈な個性をぶつけあい、結果うまく調和したように感じられました。そこで、自分は絵心ではかなりの人にかなわないと感じたため、ポリゴンゲームの利点である空間をかなり意識して制作しました。一人称（擬似的ですが）のゲームとして、神様の視点ではなく、個人の体験としての空間をかなり模索したつもりです。ゼルダというゲームはとにかく懐が大きく、個人の個性ではびくともしない、そのような制作体制に、クリエーターとしてかなり恵まれたのかもしれません。②今回のゼルダは、前回までと異なるシステムや登場人物との関わりのため、プレイする人によって、かなりゲームの進め方が異なってくると思います。工夫次第で、遊び方や感動が変わってきます。いろいろな発見もあります。どうかじっくり遊んでみて下さい。